

MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN RUMAH ADAT DAN PAKAIAN ADAT

DAERAH DI INDONESIA DI TK IKIP PGRI REJOSARI MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH CS6

SKRIPSI



disusun oleh

Hardika Alip Bazari

18.21.1159

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN RUMAH ADAT DAN PAKAIAN ADAT
DAERAH DI INDONESIA DI TK IKIP PGRI REJOSARI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Hardika Alip Bazari

18.21.1159

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

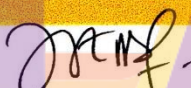
**MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN RUMAH ADAT DAN PAKAIAN ADAT
DAERAH DI INDONESIA DI TK IKIP PGRI REJOSARI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Hardika Alip Bazari
18.21.1159**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,


Yuli Astuti, M.Kom
NIK.190302146

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN RUMAH ADAT DAN PAKAIAN ADAT
DAERAH DI INDONESIA DI TK IKIP PGRI REJOSARI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Hardika Alip Bazari
18.21.1159**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2020

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229



Mei.P.Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187



Yuli Astuti, M.Kom
NIK.190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Keisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 Februari 2020



Hardika Alip Bazari

NIM. 18.21.1159

MOTTO

“Tak selamanya langit itu kelam

Suatu saat’kan cerah juga hidup dengan sejuta harapan

Habis gelap terbitlah terang

(H.Rhoma Irama)

Rahasia kesuksesan ialah mengetahui kesuksesan

Yang orang lain tidak ketahui

(Aristo onassis)

Hidup adalah proses perjuangan maka berusahalah untuk menerjaang

semua rintangan yang ada didepanya

(hardika alip bazari)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan adik yang selalu mendukung dan memberi semangat agar skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan Skripsi ini.
4. Pihak sekolah TK IKIP PGRI REJOSARI terima kasih banyak telah memberikan izin untuk penelitian Skripsi ini
5. Ibu Martini S.Pd.Aud selaku guru dan pembimbing di TK IKIP PGRI REJOSARI.
6. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu, terkhusus teman-teman 17 S1 Informatika Transfer, terima kasih atas dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya ,Sehingga menyelesaikan skripsi ini,yang berjudul “media edukasi interaktif pengenalan rumah adat dan pakaian adat daerah di indonesia di TK IKIP PGRI REJOSARI menggunakan Adobe flash CS6”

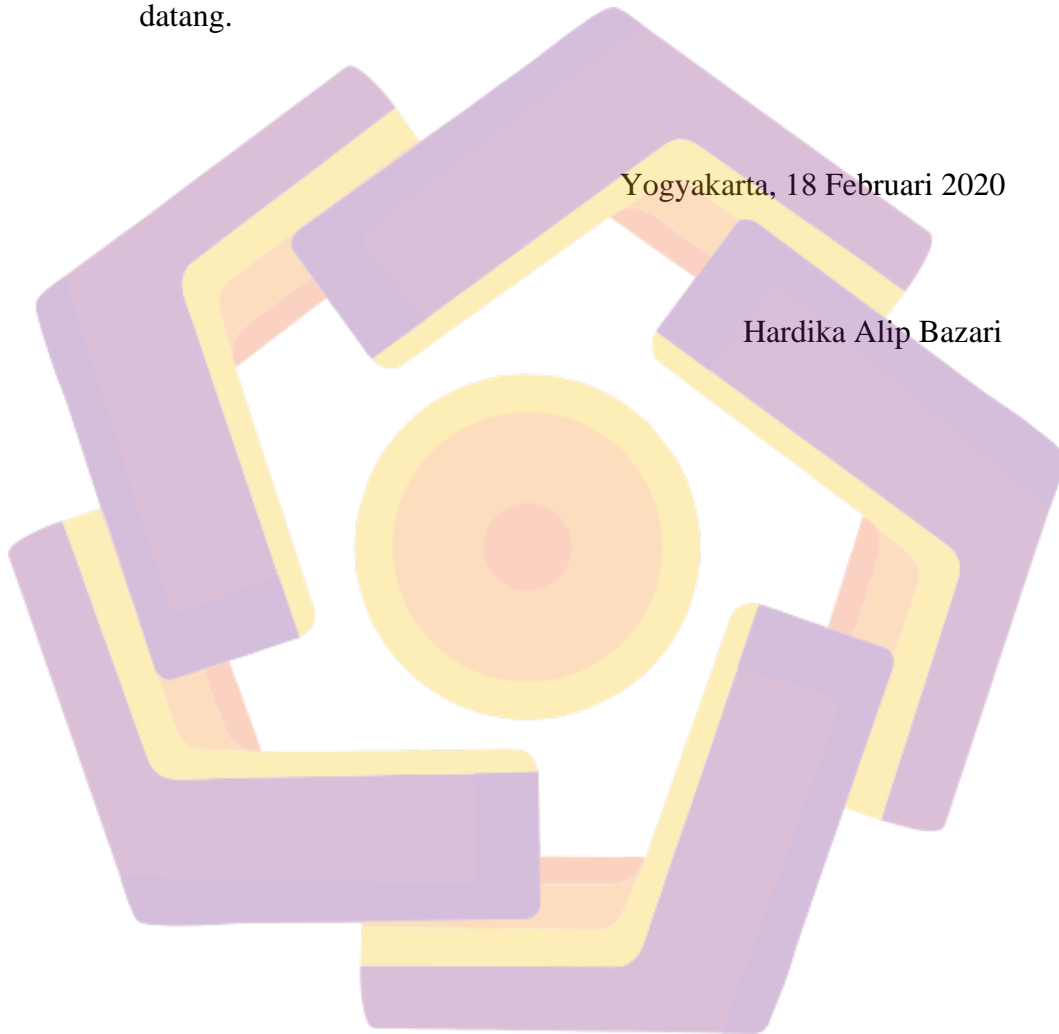
Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta Selesainya skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral dan spritual ,fasilitas ,serta membantu dalam bimbingan ilmu pengetahuan .Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada ;

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta .
2. Bapak Sudarmawan ,M.T . Selaku ketua program studi S1 Informatika .
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang telah memandu dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini .
4. Seluruh dosen ,staff maupun karyawan Universitas AmikomYogyakarta.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini .
6. Teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukunganya kepada saya

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan laporan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 18 Februari 2020

Hardika Alip Bazari



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	4

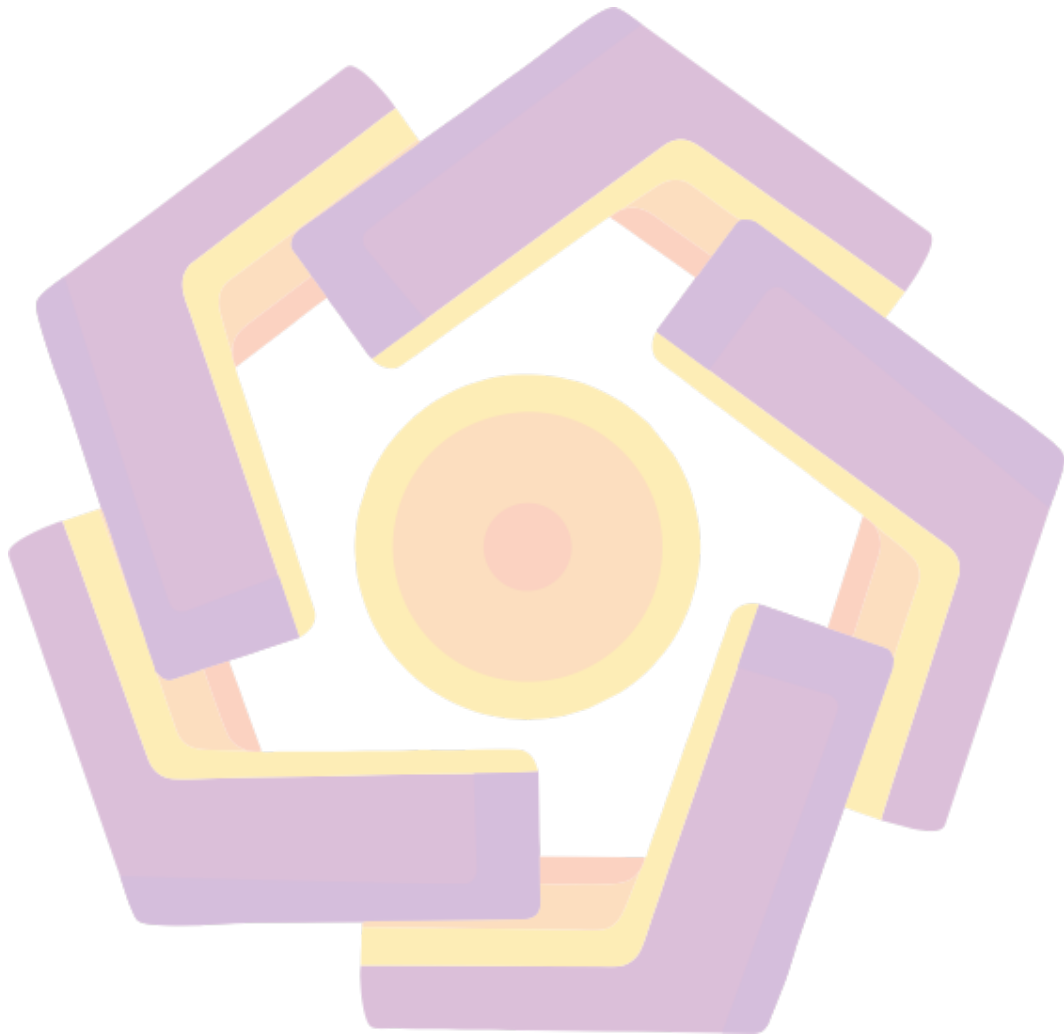
1.6 Metode penelitian.....	4
1.7 Sistematika penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan pustaka	8
2.2 Dasar teori.....	9
2.2.1 Pengertian multimedia	9
2.3 Pengertian interaktif.....	10
2.4 Pengertian Media Interaktif.....	11
2.5 Fungsi Multimedia Pembelajaran	11
2.6 Karakteristik media pembelajaran	13
2.7 Manfaat multimedia pembelajaran.....	13
2.8 Merancang Konsep Aplikasi Multimedia	14
2.9 Elemen dalam multimedia.....	14
2.10 Struktur aplikasi multimedia.....	16
2.11 Siklus hidup perkembangan aplikasi multimedia menurut Lutter Sutopo.....	21
2.12 Analisis SWOT	23
2.13 Analisis Kebutuhan Fungsional	24
2.14 Software yang digunakan.....	25
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	27

3.1	Gambaran Umum	27
3.1.1	Profile sekolah.....	27
3.1.2	Keadaan sekolah.....	27
3.1.3	Visi dan misi sekolah	29
3.1.4	Struktur organisasi.....	29
3.1.5	Denah lokasi.....	30
3.2	Analisa.....	30
3.2.1	analisis SWOT.....	31
3.2.2	Analisa proses	32
3.2.3	Kebutuhan fungsional	33
3.2.4	Kebutuhan non fungsional	33
3.3	Merancang Isi.....	35
3.4	Merancang Naskah.....	36
3.5	Merancang Grafik	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Memproduksi sistem	42
4.1.1	Membuat grafis.....	42
4.1.1.1	Membuat karakter	42
4.1.1.2	Membuat background.....	43
4.1.1.3	Menyatukan karakter dan background.....	45

4.1.2 Mengolah backsound menggunakan format factory	47
4.1.3 Mengolah peta menjadi animasi button	49
4.1.4 pengintegrasian Adobe flash cs6 profesional	50
4.1.4.1 Mengimport file	51
4.1.4.2 Membuat animasi	53
4.1.4.3 Membuat button	54
4.1.4.4 Menambahkan backsoud	56
4.1.4.5 Menambahkan action script setiap tombol	58
4.1.5 Pengujian beta	60
4.1.6 Rendering	62
4.2 Pembahasan	62
4.2.1 Implementasi tampilan aplikasi	62
4.2.2 Blackbox testing	67
4.2.3 Pengujian hardware dan software	73
4.2.4 Menggunakan sistem	74
4.2.5 Memelihara sistem	74
4.2.6 Pembahasan hasil respon pengguna	75
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79

DAFTAR PUSTAKA 80

LAMPIRAN..... 1



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 struktur web multimedia.....	19
Tabel 3.1 analisis SWOT.....	30
Tabel 3.2. perangkat keras.....	33
Tabel 3.3. perangkat lunak.....	33
Tabel 3.4. penjelasan naskah aplikasi.....	35
Tabel 3.5 merancang grafik.....	37
Tabel 4.1 uji fungsi tombol dan hasil.....	67
Tabel 4.2 uji fungsi software.....	72
Tabel 4.3 Range kategori penilaian.....	76

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 elemen multimedia.....	14
2. gambar 2.2 struktur linier.....	15
3. gambar 2.3 struktur menu.....	16
4. gambar 2.4 struktur hierarki.....	17
5. gambar 2.5 struktur jaringan.....	17
6. gambar 2.6 struktur kombinasi.....	18
7. gambar 2.7 siklus perkembangan aplikasi multimedia menurut lutter (dalam sutopo,2003,hlm 32).....	20
8. gambar 3.1 struktur organisasi sekolah.....	28
9. gambar 3.2 denah lokasi sekolah.....	29
10. gambar 3.3 struktur navigasi komposit aplikasi.....	34
11. gambar 4.1 membuat file baru adobe photosop.....	41
12. gambar 4.2 tracking menggunakan magnetic lasso tools.....	42
13. gambar 4.3 membuat file baru Coreldraw.....	43
14. gambar 4.4 mengatur halaman Coreldraw.....	43
15. gambar 4.5 membuat persegi dengan rectangle tools.....	44
16. gambar 4.6 hasil dari pembuatan background awal.....	44
17. gambar 4.7 membuat file baru kembali di Adobe Photosop.....	45
18. gambar 4.8 import file yang telah dibuat.....	45
19. gambar 4.9 drag and drop file yang telah diimport.....	46

20. gambar 4.10 backsoud dengan format.mp3.....	46
21. gambar 4.11 format factory.....	47
22. gambar 4.12 pilihan format audio.....	47
23. gambar 4.13 pilihlah salah satu backsound yang akan diubah.....	47
24.gambar 4.14 tampilan setelah klik ok.....	48
25. gambar 4.15 format berubah menjadi .wav.....	48
26. gambar 4.16 gambar peta yang akan diubah.....	48
27. gambar 4.17 tracking dengan magneting lasso tools.....	49
28. gambar 4.18 merubah warna pada setiap provinsinya.....	49
29. gambar 4.19 tampilan adobe flash cs6.....	49
30. gambar 4.20 ukuran stage dan actionscript yang digunakan.....	50
31. gambar 4.21 tampilan halaman yang telah diatur.....	50
32. gambar 4.22 tampilan import to libray.....	51
33. Gambar 4.23 hasil import libray.....	52
34. Gambar 4.24 pembuatan animasi text pada frame.....	52
35. Gambar 4.25 animasi text yang telah dibuat.....	53
36. Gambar 4.26 font button start.....	54
37. Gambar . 4.27 proses pembuatan tombol.....	54
38. Gambar 4.28 tampilan timeline button.....	55
39. Gambar 4.29 import file backsound ke dalam libray.....	56
40. Gambar 4.30 pemilihan backsound berformat .wav atau .flv.....	56
41. Gambar 4.31 drag and drop sound kedalam frame.....	56

42. Gambar 4.32 propertis sound.....	57
43. Gambar 4.33 contoh syntax yang error.....	60
44. Gambar .4.34 notifikasi error dan lokasinya.....	60
45. Gambar .4.35 aplikasi sudah berjalan dengan benar.....	60
46. Gambar 4.36 proses publish setting.....	61
47. Gambar 4.37 tampilan halaman awal atau intro.....	62
48. Gambar 4.38 tampilan halaman menu.....	62
49. Gambar 4.39 tampilan halaman bantuan.....	63
50. Gambar 4.40 tampilan halaman standar kompetensi.....	63
51. Gambar 4.41 tampilan halaman suku di Indonesia.....	64
52. Gambar . 4.42 tampilan peta Indonesia.....	64
53. Gambar . 4.43 tampilan materi pakaian adat.....	65
54. Gambar . 4.44 tampilan materi rumah Adat.....	65
55. Gambar 4.45 tampilan halaman detail budaya provinsi tersebut.....	65
56. Gambar 4.46 tampilan materi senjata tradisional.....	66
57. Gambar 4.47 tampilan halaman detail budaya provinsi tersebut.....	66
58. Gambar 4.48 grafik hasil responden.....	75

INTISARI

Indonesia merupakan sebuah negara berbasis kepulauan yang memiliki banyak potensi budaya diantaranya adalah rumah adat dan pakaian adat daerah, perkembangan budaya yang sangat pesat membuat banyaknya dilupakan akan adat yang telah ada sejak nenek moyang dulu, maka sejak usia taman kanak kanak mulai tertanamkan sebuah pembelajaran tentang budaya di Indonesia.

Di sekolah TK IKIP PGRI dalam prosesnya masih menggunakan gambar sebagai alat peraga pembelajaran yang digunakan dan siswa yang duduk dibelakang haruslah maju kedepan jika ingin melihat lebih jelas karena terbatasnya alat peraga yang ada. salah satu solusi Interaksi dalam pembelajaran dapat menggunakan beberapa pilihan salah satunya adalah menggunakan media edukasi interaktif

Dalam aplikasi ini memuat unsur tentang rumah adat, pakaian adat daerah yang dikombinasikan dalam bentuk gambar, suara dan teks.

Kata kunci : rumah adat, budaya, interactive

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago-based country that has great cultural potential. Traditional houses and local traditional clothes, highly developed cultural development that has been forgotten since the beginning of our ancestors, began the era of kindergartens in Indonesia.

In kindergarten IKIP PGRI schools in the process are still using pictures as teaching aids that are used and students who are supported behind must move forward if you want to see more clearly because of the limited teaching aids. interactive education media

In this application, there is no explanation about the traditional house, the traditional clothing of the area displayed in the form of images, sounds and text.

Keywords : *custome home, regional culture, interactive education*